

EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO VISUAL SITUS HUKUMUSUME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK BAHASA JEPANG

(Penelitian Eksperimen Kuasi pada Mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang UPI Tingkat 2 Tahun Akademik 2015/2016)

Lucky Krisnawati
1200318

ABSTRAK

Menyimak merupakan kemampuan untuk mendapatkan informasi, baik informasi yang disampaikan oleh lawan bicara maupun informasi yang disampaikan oleh sebuah pengantar (media). terdapat berbagai macam jenis media yang dapat dijadikan media pembelajaran, salah satunya adalah media audio visual. Media audio visual situs Hukumusume menyediakan berbagai macam cerita yang menarik dilengkapi dengan gambar dan audio untuk meningkatkan kemampuan menyimak bahasa Jepang.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana melaksanakan pembelajaran menggunakan media audio visual dari situs Hukumusume, untuk mengetahui respon mahasiswa selama mengikuti pembelajaran menyimak dengan media audio visual dari situs Hukumusume, dan untuk mengetahui perbedaan antara kemampuan menyimak sebelum dan sesudah diterapkannya media audio visual dari situs Hukumusume di kelas.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuasi dengan menggunakan model *one group pre-test post-test design*. Populasi dan sampel penelitian ini adalah 24 orang mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang UPI tingkat 2 Tahun Akademik 2015/2016. Instrumen yang digunakan adalah tes dan angket. Treatment dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan.

Hasil analisis data diketahui t-hitung 39,66 dan t-tabel dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,07 dan t-tabel dengan taraf signifikansi 1% adalah 2,81. Maka dapat dimengerti bahwa t-hitung lebih besar dari pada t-tabel. Jadi, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan menyimak bahasa Jepang mahasiswa sebelum dan sesudah diterapkannya media audio visual situs Hukumusume. Dari hasil angket diketahui bahwa tanggapan sampel terhadap media audio visual situs Hukumusume sangat positif. Baik dalam meningkatkan kemampuan menyimak bahasa Jepang mahasiswa maupun tanggapan mahasiswa terhadap media ini.

Kata Kunci : Menyimak, Media Audio Visual, Situs Hukumusume

THE EFFECTIVENESS OF AUDIOVISUAL MEDIA IN HUKUMUSUME SITE IN IMPROVING JAPANESE LANGUAGE LISTENING SKILL

(Quasi Experimental Research to 2nd Year Students, Academic Year 2015/2016,
Japanese Language Department, Indonesia University of Education)

Lucky Krisnawati
1200318

ABSTRACT

Listening is an ability to gather information from another person and also from media. There are many different types of media which can be used as learning media, audiovisual media is one of them. Hukumusume site's audiovisual media provides a wide variety of interesting stories with pictures and audio to improve Japanese language listening skill.

This research was conducted to understand: (1) learning process by using audiovisual media in Hukumusume site, (2) students' responses during the listening process with audiovisual media in Hukumusume site and (3) comparison of listening abilities before and after the implementation of audiovisual media in Hukumusume site.

The method employed was Quasi Experimental by using *one group pre-test post-test design* model. The subjects of this research were 24 of 2nd year students majoring Japanese Education, Academic Year 2015/2016, Indonesia University of Education. This research made use of test and questionnaire. Treatment has been performed in three class meetings.

The result of data analysis showed that $t\text{-count} = 39.66$ and $t\text{-table}$ in the level of 5% (2.07), while level 1% as big as 2.81. This proved that $t\text{-count}$ was bigger than $t\text{-table}$. This means that there was a significant difference in students' listening skill after the implementation of audiovisual media in Hukumusume site. From the questionnaire, it was found that students has positive responses for this audiovisual media, both for improving the listening skill and also for the media itself.

Keywords: Listening, Audiovisual Media, Hukumusume site

視聴覚メディアの福娘サイトの日本語聴解能力を向上するための有効性

{インドネシア教育大学日本語学科の二年生 2015–2016 年度に対す準実験研究}

ルキ・クリスナワティ

1 2 0 0 3 1 8

要旨

聴解は話す相手及び通信メディアからの情報を得るための能力である。学習メディアとして使えるものは多種であり、その一つは視聴覚メディア。福娘サイトという視聴覚メディアは聴解能力を高めるための画像や音声などをつけられている多様の面白い物語を用意。

本研究の目的は福娘サイトを視聴覚として使用され学習仕方を知らためである。その上、学習者の反応やメディアを当てる前と後の学習者の能力などを知るためである。

本研究の方法は準実験である。デザインは「one group pre-test and post-test design」を使用し、2015–2016 年度インドネシア教育大学日本語学科の二年生の 24 人学習者における行われていた。本研究は、テストとアンケートを利用して、トリートメントは三回行い。

データの分析から t 得点 = 39.66、 t 表は 2.07 と 2.81 ということが分かる。つまり、 t 得点は t 表はより高い。サンプルの前に能力に大きな違いと、視聴覚メディアの福娘サイトを利用した後は、ということである。アンケートの結果から、ほとんどのサンプルは視聴覚メディアの福娘サイトを使用した能力を向上することができる。

キーワード：聴解、視聴覚メディア、福娘サイト

A. はじめに

コミュニケーションのツールとしての外国語を学習する場合、基本的な言葉の四つの技能について把握するのが重要である。日本語を学習するのもそういうことと同一なものである。そのことは聞くことと、読むことと、話すことと、書くことである。つながっていて支配をもつ四つの要素は言語知識と個々な単語を増加して理解と意味を把握するためである。聞く、話す、読む、書く、どの分野でも、知っている言葉の数が多ければ、多いほど、それは力となる。

その間に一つの基本的にある日本語教育の部分は理解である。聴解によって、日本語を覚えるのには一つ利点がある。学習者に言語自体の知識を把握させ、実社会で使用する言語の情報の源になることである。聴解は相手に情報を理解する必要性があり、情報を集めるのに大変有用である。

聴解は日本語学習者に対し、日本語を聞く能力を向上し、情報を理解するためである。日本語の中で聴解能力は人のコミュニケーションに対し、影響がある。聴解で他人が言ったことの目的を理解できる。

聴解の能力を向上するために、方法の一つは教示聴解代替教示媒体を使用することでインターネットサイトを使用することである。一つのインターネットサイトは福娘サイトである。このサイトの一つの強みは様々な物語があり、絵がある。その絵で話を理解しやすくなる。画像と発音はあまり早すぎないので、はっきり聞こえる。サイトのアクセスも先にメンバーにならずに、誰でも使用することができる。

最初の研究に聴解の授業に起こった問題により、前進してある視聴覚媒体福娘サイト、大学でインターネット使用案内があまり無いので、インドネシア教育大学日本語学科に聴解の能力を向上するために、視聴覚メディア福娘サイトを使用する研究を解決させていただきたいと思う。

B. 研究の目的

1. 福娘サイトを視聴覚として使用され学習仕方を知らためである。
2. 視聴覚メディアの福娘サイトを使用した学習者の反応を知らためである。
3. 視聴覚メディアの福娘サイトを当てる前と後の学習者の能力などを知らためである。

C. 研究の目的及び方法

使用研究手法は *quasi experimental research* 「準実験研究」であり、使用デザイン研究は「one group pre-test post-test」というデザインでコンパレータグループを使わず、一つのグループだけに研究をかける。Arikunto により、研究実験は検討対象にかかれ、「何か」の結果をみ出すように行う研究である。つまり、研究実験は因果関係を見つけるための研究だという (2009 : 207)。

サンプルとしては 2015/2016 年度のインドネシア教育大学の二年生の 24 名の学生を適当な選んだ。

1. 研究の収集法

研究に使用手法は次のように説明する。

- a. 研究のサンプルに *pre-test* をあげる。
- b. *pre-test* の結果をサンプルに見せたら、三回トリートメントをする。
- c. サンプルに *post-test* をあげ、結果は *pre-test* の結果と比べる。
- d. アンケートで利用した媒体の感想をサンプルに聞く。
- e. *Pre-test* や *post-test* やアンケートの結果を分析したりする。
- f. まとめをたてる。

2. 研究の分析法

データの分析はデータを集めた後にする。この活動は研究の問題の解答を手に入れるためである。分析のやり方はこの研究に二つの方法を利用し、*pre-test* ・ *post-test* の結果分析手法とアンケートの結果分析手法。

a. *Pre-test* と *post-test* の結果分析手法

- 1) 二つの変量の平均計算する。

$$\begin{aligned} M x &= \frac{\sum x}{N} \\ M y &= \frac{\sum y}{N} \end{aligned}$$

説明 :

$M x$: *pre-test* 結果平均

$\sum x$: *pre-test* 点数平均

N : サンプル会計
 My : *post-test* 結果平均
 Σy : *post-test* 点数平均

2) X と Y の変量標準偏差を計算する。

$$Sdx = \sqrt{\frac{\Sigma x^2}{N} - Mx^2}$$
$$Sdy = \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{N} - My^2}$$

説明 :

Sdx : *pre-test* 標準偏差
 Σx : *pre-test* 点数会計
 N : サンプル会計
 Mx : *pre-test* 結果平均
 Sdy : *post-test* 標準偏差
 Σy : *post-test* 点数会計
 My : *post-test* 結果平均

3) t 得点を計算する

$$t \text{ 得点} = \frac{My - Mx}{\sqrt{\frac{Sdx^2 + Sdy^2}{N - 2}}}$$

説明 :

Mx : *pre-test* 結果平均
 My : *post-test* 結果平均
 Sdx : *pre-test* 標準偏差

S_{dy} : *post-test* 標準偏差

N : サンプル会計

(Sutedi, 2011, hal. 218)

4) t 得店のバリュー解釈する

あてはめる仮説実験は次のように説明する。

a) t 得点 $>$ t 表の場合 H_a は受け取れるが H_0 は断れる。

b) t 得点 $<$ t 表の場合 H_a は断れるが H_0 は受け取れ。

この二つの仮説は t 得点と t 得点 のバリューを比べ、しかし、その前に $df / db = (n-1)$ の厚生公式で自由度を決定である。 df / db を決めたら、5%と1%の有意義で $<$ t 表がわかる。

b. *Pre-test* と *post-test* のデータ処理手法

アンケートのデータ処理手法は：

- 1) アンケートの回答を加算する
- 2) 解答の頻度を取りまとめる
- 3) 頻度の表を作る
- 4) 各解答の頻度のパーセンテージを次の公式で計算

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

説明：

P : 各解答の頻度のパーセンテージ

F : 頻度

N : 被験者の人数

5) 次のデータを見ながらアンケートの結果を解釈する

データの解釈に手引は次の通りである

インタバル	説明
0.00%	いない
01.00% - 05.00%	ほとんどいない
06.00% - 25.00%	一部いる
26.00% - 49.00%	半分以下
50.00%	半分
51.00% - 75.00%	半分以上
76.00% - 95.00%	かなり多い
96.00% - 96.00%	ほとんど全部
100%	全部

(Sudjiono, 2010, hal. 40 – 41)

3. 研究の技術

研究のデータソースは：

a. テスト

テストは pre-test と post-test をした。pre-test はトリートメントをサンプルにかけられる前にした。そして post-test は視聴覚メディアの福娘サイトを使用した結果を見、評価とし、かけられた。

b. アンケート

アンケートの結果から、サンプルが感じた難しさや反応や意見などを知るためにする。

D. 研究分析と結果

サンプルに研究した後、問題の設定に関し、説明する。

Pre-test と *Post-test* 分析結果

番	X	Y	d	d ²
サンプル 1	100	68	32	1024
サンプル 2	100	68	32	1024
サンプル 3	100	64	36	1296
サンプル 4	96	64	32	1024

サンプル 5	96	64	32	1024
サンプル 6	96	60	36	1296
サンプル 7	92	60	32	1024
サンプル 8	92	60	32	1024
サンプル 9	92	60	32	1024
サンプル 10	92	56	36	1296
サンプル 11	92	56	36	1296
サンプル 12	92	56	36	1296
サンプル 13	88	56	32	1024
サンプル 14	88	56	32	1024
サンプル 15	84	56	28	784
サンプル 16	84	56	28	784
サンプル 17	84	48	36	1296
サンプル 18	80	48	32	1024
サンプル 19	80	48	32	1024
サンプル 20	72	48	24	576
サンプル 21	72	44	28	784
サンプル 22	72	44	28	784
サンプル 23	68	44	24	576
サンプル 24	68	44	24	576
Σ	2080	1328	752	23904
Mean	86,66	55,33	31,33	996

説明：

1. X は *post-test* 結果平均
2. Y は *pre-test* 結果平均
3. d は偏差値
4. d^2 は二乗した後の偏差値合計

データ分析の方法は：

1. 二つの変量の平均の公式で計算する。

$$\begin{aligned} Mx &= \frac{\sum X}{N} & My &= \frac{\sum Y}{N} \\ &= \frac{2080}{24} & &= \frac{1328}{24} \\ &= \mathbf{86.66} & &= \mathbf{55.33} \end{aligned}$$

2. 偏差値を計算する：

$$\begin{aligned} d &= \text{post-test 結果平均} - \text{pre-test 結果平均} \\ &= 2080 - 1328 \\ &= \mathbf{752} \end{aligned}$$

事前テストと事後の差異の平均点を計算する：

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ Md &= \frac{752}{24} \\ Md &= \mathbf{31.33} \end{aligned}$$

3. 偏差値の二乗の合計を計算：

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 23904 - \frac{(752^2)}{24} \\ &= 23904 - \frac{(565504)}{24} \\ &= 23904 - 23562.7 \\ &= \mathbf{341.3} \end{aligned}$$

4. t 得点を計算する。

$$\begin{aligned}t_{hitung} &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \\&= \frac{31,33}{\sqrt{\frac{341,3}{24(24-1)}}} \\&= \frac{31.33}{\sqrt{\frac{341.3}{24(23)}}} \\&= \frac{31.33}{\sqrt{\frac{341.3}{552}}} \\&= \frac{31.33}{\sqrt{0.62}} \\&= \frac{31,33}{0.79} \\&= \mathbf{39.66}\end{aligned}$$

5. t 得点のバリューを解釈する

自由度(db)の有意義

$$db = N - 1$$

$$= 24 - 1$$

$$= 23$$

有意義の程度が 5%場合に、t 表は 2.07

有意義の程度が 1%場合に、t 表は 2.81

統計計算の結果により、視聴覚メディアの福娘サイトを使用するの結果は有意差がある。Pre-test の平均点は 86.66、post-test の平均点は 55.33、平均点が上がることである。

6. 視聴覚メディアの福娘サイトを使用した学習の反応。

被験者に配ったアンケートにより、最後の研究うのあと、視聴覚メディアの福娘サイトを使用し、懲戒の授業はとても楽しい。学習者はナレーターがゆっくり語り、声もはっきり聞こえ、物語の内容を理解するのが簡単である。新しい言葉がたくさんあ

るので、被験者の言葉知識が上がる。こいう訳出皆は日本語学習に関し興味が上がり、日本の昔話を習うのもそうである。

E. 終わりに

データの分析結果によると、本研究の結論は次のようである。

1. 研究によると、視聴覚メディアの福娘サイトの日本語聴解能力を向上するため、研究者はサンプルに物語を決め、物語から質問を書く。インターネット使用するので、インターネットのアクセスは必要である。
2. アンケートのデータ分析結果によると、視聴覚メディアの福娘サイトを使用した結果はほとんど全部の学習者はとても積極的に答えた。それに、視聴覚メディアの福娘サイトを使用したいと考えている学習者はかなり多いと言われる。学習の反応は様々な話がたくさんあるので、研究が楽しくなる。学習者はナレーターがゆっくり語り、声もはっきり聞こえ、話の内容を理解するのが簡単である。新しい言葉がたくさんあるので、被験者の言葉知識が上がる。
3. テストのデータの計算によると、t 得点は 39.66 である。それで、t 得点と t 表を比べて、仮説の正当性の校正結果によると、db (N-1) は 23 である。db 23 の t 表は 2.07% (5%) である。そのことで、t 得点は t 表より高い ($39.66 > 2.07$) 結論は H_k が認められた。つまり視聴覚メディアの福娘サイトを使用する前と使用した後の学習者の聴解能力の間に有意差があると言われる。

F. 今後の課題

本研究はインターネットアクセスが必要がある。インターネットアクセスがない時、福娘サイトをアクセスすることができない。それに、本研究は面白い物語を使用し、時々サンプルは物語を聴解したら、うるさくなる。

参考文献

- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono. (2010). *Pengantar Statisti Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sutedi, Dedi. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI Press dan Humaniora Utama Press.